

Förstärk karaktären med markmaterial

En undersökning om hur markmaterial förstärker karaktärer
på tematiserade platser

Oskar Persson



Kandidatarbete 15 hp, institutionen för stad och land
Landskapsarkitektprogrammet, Ultuna
Uppsala 2016



Sveriges lantbruksuniversitet
Swedish University of Agricultural Sciences

**Fakulteten för naturresurser och
jordbruksvetenskap**

Titel: Förstärk karaktären med markmaterial: En undersökning om hur markmaterial förstärker karaktärer på tematiserade platser

Engelsk titel: Enhance the Character with Impervious Surfaces: A Study about how Impervious Surfaces Enhances the Character in Themed Areas

© Oskar Persson

Handledare: Ylva Dahlman, SLU, institutionen för stad och land

Examinator: Ulla Myhr, SLU, institutionen för stad och land

SLU, Sveriges lantbruksuniversitet, fakulteten för naturresurser och jordbruksvetenskap

Institutionen för stad och land, avdelningen för landskapsarkitektur

Omfattning: 15 hp

Nivå: Grundnivå G2E

Kurs: EX0725, Projekt i landskapsarkitektur

Landskapsarkitektprogrammet, Ultuna

Nyckelord: Förstärka karaktär, markläggning, markmaterial, nöjespark, tematiserad miljö

Omslagsbild: Gummiasfalt på lekplats på Liseberg. Kulligheten förstärks av färgfälten. Foto: Oskar Persson, 1 maj 2016

Publiceringsår: 2016

Publiceringsort: Uppsala

Online publication of this work: <http://stud.epsilon.slu.se/>

Sammandrag

Syftet med detta arbete är att undersöka och analysera hur markmaterial används för att förstärka karaktärer i en tematiserad miljö. Tematiserad miljö innebär en miljö som ska efterlikna en verklig eller påhittad miljö på en plats. Detta gjordes genom att undersöka hur markmaterialen används i de tematiserade miljöerna Kaninlandet, Jukebox, Kållerado och Mechanica på nöjesparken Liseberg i Göteborg. Liseberg valdes eftersom det är en artificiell miljö med andra förutsättningar än stadens. Liseberg är en programmerad yta, det är tydligt vad besökarna ska göra på den specifika platsen, och jobbar medvetet med karaktärer och tematiseringar. Det syntes också i resultatet. Markmaterialet bidrar till en stor del av karaktären på Lisebergs barnområde Kaninlandet. Med variation i färger och former av sten och betongmaterial lyfts det lekfulla i miljön fram. Monotona betongplattor och asfalt förstärker inte Jukebox karaktär. Kållerado har en ganska enkel markläggning men lyckas ändå lyfta fram karaktären som finns på platsen, främst genom färger och textur i asfalten. Mechanica varvar funktionella material med estetiska, till exempel kullersten på ytor där besökaren inte ska vara.

Abstract

The purpose of this paper is to investigate and analyze the hard landscape is used to enhance the characters in themed areas. Themed areas mean an environment that supposed to mimic a real of a fictional area. This was done by examining how impervious surfaces are used in the themed areas Kaninlandet, Jukebox, Kållerado and Mechanica at Liseberg, an amusement park in Gothenburg. Liseberg was selected because it is an artificial environment with conditions different from those in a city. As a artificial surface, Liseberg work consciously with the characters and thematisation. It also appeared in the result. The impervious surfaces at the Kaninlandet, the kid area at Liseberg, are a big part of the experience. The variety of colors, shapes, stones and concrete materials enhances the playful environment. Monotonous concrete tiles and asphalt adds nothing to the theme at Jukebox. Kållerado has simple flooring but still manages to highlight the character desired, primarily through color and texture of the asphalt. Mechanica laps functional materials with aesthetic materials, such as cobblestone were visitors doesn't walk.

Innehållsförteckning

Inledning	5
Bakgrund	5
Markmaterial	5
Markmaterialets användning	6
Upplevelsen av markmaterial i utomhusmiljön	6
Golv i utomhusmiljö	7
Skapa olika karaktär med beläggning eller mönster	8
Nöjesparker	8
Liseberg	9
Begreppsprecisering	9
Syfte	10
Metod	10
Inventeringen	10
Analys	10
Resultat	11
Kaninlandets karaktär	11
Bedömning	14
Jukeboxs karaktär	14
Bedömning	15
Kållerados karaktär	16
Bedömning	17
Mechanicas karaktär	17
Bedömning	18
Diskussion	19
Metoddiskussion	21
Småskaligt planerande	21
Markmaterialets betydelse	22
Vidare undersökningar	22
Referenser	23

Inledning

Första gången jag besökte Kaninlandet på Liseberg, som byggdes år 2013 (Liseberg, u.å. a) blev jag förvånad över markmaterialets alla detaljer. Detta fick mig att fundera på markmaterialets betydelse för en karaktär.

I tematiserade miljöer är karaktären stark och uttalad. Tematiserad miljö innebär en artificiell miljö med en verklig eller fiktiv förebild som platsen inspireras av. Miljöerna kan ha olika teman, till exempel platser i världen, filmer eller historiska epoker. De karaktärsfulla, tematiserade miljöerna ramar in av arkitektur, växtlighet och markmaterial och bildar rumslighet. Golvet i rummet, markmaterialet, påverkar upplevelsen. Genom markbeläggning går det att skapa stråk, barriärer och en helhet på en plats.

Nöjesparken Liseberg i Göteborg har under de senaste åren genomgått stora förändringar i hur de använder markmaterial. Genom att undersöka hur markmaterial förstärker karaktärer vid tematiserade miljöer kan landskapsarkitekter öka sin förståelse för markmaterialets betydelse för en plats.

Nöjesparker har en liten skala som är anpassad efter besökaren. Varje rum utnyttjas och är detaljrikt. Professorn och arkitekten Jan Gehl beskriver att det är viktigt med den mänskliga skalan (Gehl, 2010, s 20). Människor förlorar uppfattningen av sin omgivning ju större avstånd det blir (Gehl, 2010, s 34-42). Vid gestaltningen av Kaninlandet på Liseberg var skalan en viktig utgångspunkt¹.

Markmaterialet påverkar upplevelsen av en miljö. I denna uppsats beskrivs hur markmaterialet påverkar karaktären på Kaninlandet, Jukebox, Kållerado och Mechanica på Liseberg.

Bakgrund

I detta kapitel kommer bakgrunden till markmaterial och tematiserade miljöer att beröras. Beroende på markmaterialets egenskaper påverkar det karaktären på en plats olika. Tematiserade miljöer har olika karaktärer vilket ger ett brett utbud av egenskaper att undersöka i markmaterialet.

Markmaterial

Termen markmaterial syftar i denna uppsats på slitlagret på vägar och gångbanor. Slitlagret är den översta beläggningen av vägen (Trafikverket, 2015). Ett slitlager kan bestå av olika material som asfalt, betong, sten, grus eller gummi-asfalt.

Markmaterial bjuder på betydligt fler möjligheter än vad som ofta utnyttjas. Färger, former, mönster och material kan varieras. Med enkla medel kan en anläggning förändras drastiskt. Detta enligt landskapsarkitekten och professorn vid Sveriges Lantbruksuniversitet Ann Bergsjö, som skriver ett kapitel om olika tekniker för plattläggning och hur det påverkar platsen i Ulla Hårdes bok om Stadens golv (Bergsjö, 2008 s. 3).



Figur 1. Betongplattor i halvt förband med en fris av smågatsten runt om.

Foto: Oskar Persson 26 april 2016

¹ My Lekberg Hellström, landskapsarkitekt på 02Landskap. Projektör för Kaninlandet på Liseberg. Intervjuades över telefon [2016-05-10]

Markmaterialets användning

Betong användes till golv av fenicierna för 3000 år sedan (Begsjö, 2008 s. 3). Idag är betongplattor vanliga markmaterial som ger en jämnt, slitstak yta (St. Eriks betong, u.å.). Betong förekommer både som sten, platta och platsgjuten

Kullersten används bland annat i Gamla stan i Stockholm under medeltiden (visitstockholm AB, u.å.). Kullersten ger en historisk anda åt en plats. Stenarna är runda och svåra att gå på.

Stor- och smågatsten började användas i Sverige under 1800-talet (Malmö stadsbyggnadskontor, 1993). Främst för att ge en jämnare yta för de gående på trottoaren än kullersten. Storgatsten och smågatsten ger kullerstenens historiska prägel, men är jämnare och enklare att gå över. Smågatsten är enkelt att lägga i olika mönster, exempelvis bågmönster.

Grus var den vanligaste vägbeläggningen fram till mitten av 50-talet (Frostman, 1995 s. 69). I Sverige var det fortfarande i mitten av 50-talet omkring 90 % av det allmänna nätverket som var grusvägar, enligt Frostman. Grusvägar ger, främst som gångväg, ett trevligare, intimare och ledigare intryck än till exempel asfaltsvägar genom sin mindre skala och behagliga knaster vid promenader.

Asfalt har en lång historia som på allvar började ta fart under 1800-talet. När Sverige började lägga så kallad *tät asfalt* på vägarna började asfältläggningen i Sverige öka (Frostman, 1995 s. 69). Enligt Forsman består minst 99,5% av vägnätet, både i städer och på landet av någon form av asfaltsbeläggning idag. Asfalt består av bindemedlet bitumen och stenkross. Bindemedlet kan färgas för att få asfalten i olika färger (Wilhelm, 2016). Asfalt platsgjøtes och blir en jämn, ofta grå yta där barlasten, stenmaterialet, syns vid en noggrannare titt.

Gummiasfalt är den vardagliga termen för gummigranulat som består av EPDM- gummi (Gabert, 2012). Gummiasfalt började användas i Sverige under 1980 talet (Gabert, 2012 refererar till Wahlstedt, 2012). Under 2000-talet har det blivit allt vanligare i svenska städer tack vara sin formbarhet, fallskyddsmöjlighet och möjlighet att färga gummimaterialet (Gabert, 2012).



Figur 2. Kullersten, storgatsten och smågatsten intill varandra på en gata i Uppsala.



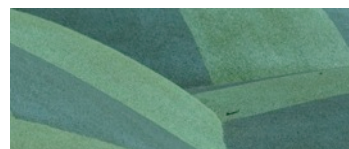
Figur 3. Grusgångar har en intimare och småskaligare yta än till exempel asfalt då det upplevs som mindre industriellt och mer som din privata trädgård.

Foto: Oskar Persson 26 april 2016



Figur 4. Röd och grå asfalt där barlasten inte syns.

Foto: Oskar Persson 26 april 2016



Figur 5. Gummiasfalt i ljus och mörkgrönt. Materialet har blivit populärt för möjligheten att forma och färga.

Foto: Oskar Persson 26 april 2016

Upplevelsen av markmaterial i utomhusmiljön

I denna del redovisas några teorier och gestaltningsknep som påverkar hur människor upplever en plats. Först beskrivs hur människor upplever rummet från ögonhöjd och därefter hur mönster och fogar påverkar helhetsbilden av en plats. Till sist presenteras övergångar och detaljlösningar och deras betydelse.

2016-12-19

Oskar Persson

Golv i utomhusmiljö

Enligt Gehl är det viktigt att gestalta i en mänsklig skala för att människor ska kunna uppleva och ta till sig en plats på bästa sätt (Gehl, 2010 s. 32). Med mänsklig skala menar Gehl en detaljrikedom som är anpassad för att upplevas i gångfart, högst 5 km/h och i ögonhöjd (Gehl, 2010, s. 33-39). Ur ögonhöjd upplevs ändå utomhusmiljön olika beroende på vart du tittar (Bergsjö, 2008 s. 75).

Landskapsarkitekter beskriver hur utomhusmiljön upplevs som rum, rumslighet². I rummet är det ofta hus eller träd som bildar väggar, himmelen tak och markbeläggningen golv. Ann Bergsjö, landskapsarkitekt och professor vid Sveriges Lantbruksuniversitet, skriver att det finns tre sätt som människor upplever en markbeläggning ur ögonhöjd (Bergsjö, 2008 s. 75-77). Enligt Bergsjö uppfattar människor stora mönster och färger på **långt håll**. Markmaterialets enskilda form eller fogmönster framgår inte tydligt om ens alls. På **nära håll** hävdar hon att vi ser materialets struktur, mönster och fogarnas geometri. Generellt sett, skriver Bergsjö, har fogarna en stor betydelse för upplevelsen av platsen. Till sist går det att i detalj studera markmaterialet i **närbild**. Denna närstudie gör att vi ser ytbeläggningen och strukturen i materialet och fogar bättre (Bergsjö, 2008 s. 75-77).

Vidare skriver Bergsjö att skalan på de enskilda plattorna bidrar till olika rumsliga uttryck (Bergsjö, 2008 s 75-77). Små plattor ger ett intimare intryck än stora plattor. Den mänskliga skalan Gehl pratar om speglas även i plattornas storlek.

En rad av plattor tillsammans med en fogbredd kallas för *skift* (Bergsjö, 2008 s 79.) För att inte få långsgående fogar i båda riktningarna läggs skiften i *förband*, det gör ytan slitstarkare (Bergsjö, 2008 s. 79.). Det vanligaste förbandet är halvt förband, eller enkelt förband, och innebär att skiften förskjuts en halv platta. Det går också att lägga skiften med en tredjedels eller fjärdedels förband (Bergsjö, 2008 s. 79). Denna funktionella inverkan på mönster tillsammans med rent dekorativa mönstret ger stora möjligheter till variation vid användningen av markplattor (Bergsjö, 2008 s. 75-77).

Andra material, som asfalt, grus eller gummi-asfalt, har en jämn yta utan fogar som inte varierar beroende på vart ifrån du ser det och upplevs likartat på långt som nära håll³.



Figur 6. På långt håll syns inte fogarna eller de små avvikelserna i plattorna utan fogarna och plattorna smälter samman till ett grått fält.
Foto: Oskar Persson 26 april 2016



Figur 7. På nära håll syns fogarnas mönster tydligt tillsammans med materialets ytskikt. Plattorna på Dragarbrunnsgatan i Uppsala är lagda i halvt förband.
Foto: Oskar Persson 26 april 2016



Figur 8. I närbild syns de olika plattornas små avvikande färger och barlastens struktur.
Foto: Oskar Persson 26 april 2016

² My Lekberg Hellström, landskapsarkitekt på 02Landskap. Projektör för Kaninlandet på Liseberg. Intervjuades över telefon [2016-05-10]

³ My Lekberg Hellström, landskapsarkitekt på 02Landskap. Projektör för Kaninlandet på Liseberg. Intervjuades över telefon [2016-05-10]

Skapa olika karaktär med beläggning eller mönster

Mönster i plattläggningen kan skapa olika karaktärer på en hårdgjord yta. Mönster är, till skillnad från plattans form, baserat på hur enskilda plattor läggs i förhållanden till varandra (Bergsjö, 2008 s. 76). Plattorna bildar ett mönster i fogarna mellan plattorna. Det fyra vanligaste teknikerna, enligt Bergsjö, är täcke, matta, stråk och figur.

- » **Täcke** är det vanligaste mönstret och innebär att plattläggningen breder ut sig med samma mönster åt alla håll. Mönstret är tänjbart i alla led och binder samman rummet, det är grunden i markgestaltningen varifrån det går att bygga vidare andra element.
- » **Matta** används för att förstärka en viss plats, exempelvis en entré, med ett särskilt mönster eller färg. Mattan är en del av exempelvis ett täcke eftersom poängen med mattan är att det ska framträda.
- » **Stråk** är en variant på en matta, men med en speciell riktning för att leda eller uppmärksamma att här sker en förflyttning av människor. Även stråket behöver en grund av täcke för att fungera som gestaltning.
- » **Figurer** är dekorativa, abstrakta mönster eller funktionella som markering för exempelvis handikapparkering. De markerar en speciell plats på den hårdgjorda ytan genom ett avvikande mönster.

Trots dessa gestaltningstekniker är det viktigt med detaljlösningarna för en fungerande helhet (Bergsjö, 2008 s. 76).

Hur en yta avslutas och gränsar mot en annan yta är viktigt för helhetsintrycket (Bergsjö, 2008 s. 76). En **fris** är en beläggning av plattor i yterkant av det aktuella mönstret som en gräns mot intilliggande material. Frisen kan bestå av samma platta, men placerade vinkelrätt mot grundmönstret eller ett annat material (Bergsjö, 2018 s. 77). Enligt Bergsjö är mönstrets ytterkant betydande, både för gestaltning och hållbarhet. Dessutom är inramningen av stolpar, brunnar och andra byggda element viktigt för att få en naturlig övergång till intilliggande material.



Figur 9. En fris av betongplattor möter en fris av smågatsten vid mötet mellan materialen på Liseberg vilket ger en upplevelse av tanke och omsorg vid gestaltningen av materialen.

Foto: Oskar Persson 26 april 2016

Nöjesparker

Nöjesparker är kända sedan romartidens nöjen i form av gladiatorspel och teatrar. Under renässansen anlades lustträdgårdar mer skjutbanor, teatrar och andra nöjen (Fagerström, 2004). Detta spred sig i Europa och finns kvar på många platser, till exempel Prater i Wien (Fagerström, 2004).

Fagerström menar att förändringar till följd av industrialismen gav allmänheten mer pengar och fritid vilket gav möjligheten till nya nöjen. I USA uppstod den moderna nöjesparken under sent 1800-tal (Fagerström, 2004). Fagerström beskriver hur John Y McKane etablerade en nöjespark på Coney Island utanför New York. Detta blev startskottet på en framväxt av nöjesparker och lyckoparker i USA och Europa.

Från stora nöjesparker med mindre attraktioner, skjutbanor, galoppbanor, spelhallar och boxningsringar växte det modernare, åkattraktionsinriktade nöjesparker fram (Fagerström, 2004). Inte förrän 1955, då Disneyland Anaheim

öppnades, togs nästa steg i utvecklingen av tematiserade miljöer. Sedan dess har temanöjesparker vuxit och blivit en enorm marknad för nöjesresor. Disneyland har teman från Disneys olika filmer, Universal studios har teman från sina filmer och så vidare.

Jérôme Signori som arbetat med olika tematiserade miljöer i Sverige, bland annat Kolmårdens djurpark och äventyrsbadet Lost city i Örebro beskriver tematiseringen av en miljö såhär.

När man tematiserar måste man berätta något, det måste vara en saga. Allting börjar med en story... Att tematisera innebär att man skapar en artificiell miljö som i princip inte har någonting att göra med omgivningen runtomkring. Ju påtagligare kontrasten är desto starkare blir känslan av att befinna sig i ett helt annat land eller i en fantasimiljö. (Signori, u.å.)

Citatet beskriver en typ av miljöer, den fiktiva. Kållerado på Liseberg ska efterlikna en förebild, nordisk vildmark. Jukebox på Liseberg har ett tema av 1950- och 1960-talet. Dessa både teman är inte fiktiva, utan har ett facit, som de efterliknar då det finns en verklig förebild. Det är en annan typ av tematisering än den Signori beskriver och som finns i Mechanica och Kaninlandet på Liseberg. De båda tematiseringarna är fiktiva, påhittade för Liseberg.

Liseberg

Liseberg marknadsför sig som nordens största nöje (Liseberg, u.å b). Vid öppnandet 1923 fanns där trädgårdar, skjutbanor, restauranger och dansbanor (Liseberg, u.å c) (Fagerström, 2004). Under närmare 100 år har Liseberg utvecklats och blivit allt mer inriktad på fasta åkattraktioner. Fortfarande finns där dansbana, julbord och ett stort tryck på restaurangerna. Stora scenen bjuder på musik och shower flera gånger i veckan under högsäsong (Liseberg, u.å. d) men de fasta åkattraktionerna är den stora lockelsen.

På Liseberg finns det nyanlagda, stora tematiserade attraktionsområden där helhetsintrycket står i fokus, till exempel Kaninlandet och Mechanica. Där finns också äldre tematiserade platser som Jukebox och Kållerado.

Begreppsprecisering

Här förklaras några olika begrepp som förekommer i uppsatsen.

Åkattraktion: En åkattraktion syftar på en bygg konstruktion som rör sig och förekommer på nöjesfält eller marknader och som vanligtvis snurrar runt eller rör sig på marken, som karuseller eller pariserhjul (Levine, 2015). Åkattraktionens syfte är att roa besökaren.

Attraktionsområde: Åkattraktionen tillsammans med köplats, in och utgång och eventuellt intilliggande element som sittbänkar eller attraktionsfotokiosk.

Köplats: Köplatsen är en smal gång, eller en yta avgränsad av rep eller staket, som leder till åkattraktionen där besökarna väntar på sin tur att få åka.

Nöjespark: Nöjespark innebär en inhägnad yta där det finns fasta åkattraktioner dit människor går och betalar för att ha roligt. Nöjesparker finns över hela världen och kan variera i storlek. Orden nöjesfält eller temapark är synonyma till nöjespark (wikipedia, 2016 a)

Karaktär: Karaktären för en miljö är det kännetecknande, säregna, karaktäristiska för en viss miljö (Bergsjö, 2008) till skillnad från ett tema eller en tematiserad miljö som ska efterlikna något reellt eller fiktivt.

Syfte

Syftet är att undersöka och analysera hur markmaterial används för att förstärka karaktärer på tematiserade platser.

Fråga

- » Vilka markmaterial används för att förstärka teman vid Kaninlandet, Jukebox, Kållerado och Mechanica på Liseberg?
- » Hur förstärker markmaterialet karaktären på dessa platser?

Metod

Metoden består av två delar, inventering av kaninlandet, Jukebox, Kållerado och Mechanica och en analys av samma platser. I inventeringen tittade jag efter teknikerna Bergsjö beskrivit och efter Gehl mänskliga skala. Jag tittade också på enskilda plattor och deras egenskaper och hur det förhöll sig till varandra för att kunna analysera platserna.

Analysen av platserna skedde för att kunna jämföra olika plattor mot varandra och hur de bidrar till den tematiserade miljön. Detta jämfördes med teorierna jag läst om markmaterial och tanken bakom de tematiserade miljöerna.

Inventeringen

Inventeringen skedde den 1 maj mellan 12.00 och 14.30 samt den 6 maj mellan 12.00 och 13.30. Båda dagarna var det soligt och varmt, ca 20°C. Alla tankar och noteringar skrevs ner som minnesanteckningar. Dessutom fotograferades helheten och detaljer av miljöerna för att kunna studeras senare.

På varje tematiserad plats började jag med en jämförelse mellan det jag såg och hur Liseberg och projektörer beskrivit miljöerna, med tidigare insamlad information. Utifrån Gehl och Bergsjös teorier och intervju med Lekberg Hellström formulerade jag de egenskaper jag använde till min analysmetod och det var dessa egenskaper jag inventerade. Jag inventerade skalan utifrån Gehls teorier med fokus på avstånd och den mänskliga skalan. Bergsjös beskrivning av plattläggning och hur det påverkar med täcken, mattor och figurer samt hur markmaterial upplevs på olika avstånd noterades. Egenskaperna färg, form, textur, mönster, mått, variation och helhet med temat bedömdes som de mest avgörande att undersöka. Detta skrevs ner i en tabell för att senare analyseras. Noteringar om fogar, övergångar mellan material och friser skrevs ner för helhetsupplevelsen av markmaterialens karaktärer. Efter platsbesöken analyserades varje material enligt nedan.

Analys

För att kunna analysera hur väl ett material förstärker tematiseringens karaktär behövde jag bedöma vilka av utvalda egenskaper i materialet som påverkar karaktärer mest. Dessa egenskaper inventerades och bedömdes utifrån en fråga för varje egenskap med svarsalternativen ja, nej eller neutralt. Om svaret blev *ja*

förstärker det karaktären, blev svaret *nej* motverkar det karaktären och blev det *neutralt* varken förstärker eller motverkar det karaktären. Varje material sattes också in i ett av Björke beskrivet mönster, täcke, matta, stråk och figur, för att bedöma markmaterialen i en större enhet. Frågorna som ställdes var.

- » **Färg:** Återkommer färgen i andra element?
- » **Form:** Återkommer formen i andra element?
- » **Textur:** Återkommer texturen i materialet i andra element?
- » **Mönster:** Bildar fogarna en helhet med resten av markläggningen och de byggda elementen?
- » **Variation:** Upplevs materialet monotont i färg, form, mönster och textur?
- » **Kantzoner:** Ser övergången mellan markmaterialet och omgivande material snyggt ut med friser eller andra övergångar?

De olika egenskaperna vägdes mot varandra och en helhetlig analys av markmaterialet gjordes. Denna analys grundar sig i de analyserade egenskaperna men också i övrig arkitektur på platsen. Markmaterialets färg, form, textur, mönster och variation påverkar huruvida markmaterialet förstärker eller motverkar det uttalade temat. I *Helhet med temat* bedöms dessa aspekter och en summering huruvida markmaterialets egenskaper bidrar till helheten eller om detaljer motarbetar temat gjordes.

- » **Helhet med temat:** Förstärker markmaterialet miljöns uttalade tema?

Tabellen med material från inventeringen bedömdes utifrån dessa frågor för varje egenskap. För att underlätta analysen motsvarar varje svar en färg i analys Tabellen.

Ja

Nej

Neutralt

Genom tabellen med markmaterial går det att se vilka material som förekommer i de tematiserade miljöerna. I analys Tabellen med de färgkodade svaren för varje egenskap går det att dra slutsatser om vilka egenskaper i markmaterialet som förstärker karaktären och därigenom hur markmaterialet förstärker karaktären i tematiserade miljöer.

Resultat

Resultatet är uppdelat efter de fyra områden som undersöktes för att visa sambandet mellan platsernas material och karaktärer. Först presenteras en beskrivning av karaktären, sedan en tabell med de använda markmaterialen. Därefter en tabell där markmaterialet bedömts och till sist en sammanfattning om området.

Kaninlandets karaktär

En färgglad portal leder besökaren in i Kaninlandet, Lisebergs barnområde, där det öppnar upp sig med färger, former och detaljer (figur10). Alla gångvägar böljar fram i kanter-



Figur 10. I figuren är några av alla detaljer markerade. Detta är vyn du möts av när du kommer in i Kaninlandet.

Foto: Oskar Persson 1 maj 2016.

2016-12-19
Oskar Persson

na, husen är sneda och färgglada. Blommor i klara färger kantar gångarna. Namnen på attraktionerna står skrivet med snirkliga bokstäver på skyltar, ofta gjorda i trä (figur 11). I ytterkant av området ramas området in av idylliska trähus i ljusblått, gult och rött. Varje åkattraktion har ett eget tema som industri, skepp eller kaffekoppar men det binds ihop i kaninlandet av de klara färgerna och lekfulla formerna. Alla ytor i barnlandet utnyttjas. Där det inte är attraktioner är det planteringar, gångvägar, bord eller hus. På många ställen är det långa bänkar mellan gångvägen och planteringarna vilket inbjuder besökaren att sätta sig och njuta av omgivningen med en glass i handen. Funktionella element som pelarna som bär upp Kaninlandsbanan, en upphöjd åkattraktion som letar sig runt Kaninlandet uppe i luften, inkluderas i gestaltningen med sittbänkar runt. Soptunnorna består av olikmålade plankor som syns i figur 12 och som gör att även soptunnorna bidrar till den färgglada, detaljrika, lekfulla karaktären i området. Själva attraktionerna och ytan under dessa är lika noggrant planerade som ytan de flesta besökare vistas på vilket också bidrar till en förhöjd helhetsupplevelse av platsen.



Figur 11. Skylten till hoppa lång är både färgglad, snirklig och har detaljer på sig. Den passar med andra ord bra in i karaktären i kaninlandet.
Foto: Oskar Persson 1 maj 2016

Figur 12. Soptunnan med sina klara färger är en praktisk detalj som bidrar till Kaninlandets glada och lekfulla karaktär.
Foto: Oskar Persson 1 maj 2016



Kaninlandet ska efterlikna platsen där kaninerna har sin vardag och sina fester och är en experimentverkstad för kaninerna (02landskap, 2013). Kaninlandet är, enligt ansvarig landskapsarkitekt och projektör för projektet My Lekberg Hellström⁴, som en labyrint av gångar som leder besökaren till de olika attraktionerna. Mark Isitt uttrycker det såhär.

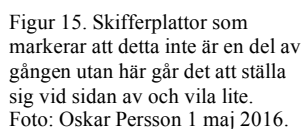
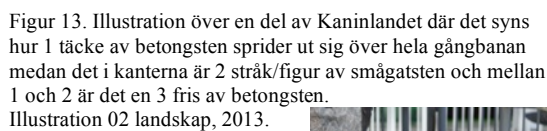
Bortom den faluröda entréportalen öppnar sig en renodlad fantasivärld, ett stadslandskap som är såväl originellt som infallsrikt, färgglatt som spektakulärt och precis så där vitalt som det ofta blir när Nick Parks får rita, höll jag på att säga, för på sina ställen har det lånats lite väl friskt från Wallace och Gromit. (Mark Isitt, 2013).

Tabell 1 visar de inventerade materialen i Kaninlandet.

Material och färg	Form	Textur	Mått i cm.
Grå betongmarksten	Rektangulär	Sträv	6x12
Ljusgrå betongmarksten	Rektangulär	Len	6x12
Ljusbetongmarksten	Rektangulär	Len	6x12
Ljusröd betongmarksten	Rektangulär	Sträv	6x12
Röd betongmarksten	Rektangulär	Len	6x12
Ljusgrön gummiastfalt	Platsgjuten	Mjuk	-
Mörkgrön gummiastfalt	Platsgjuten	Mjuk	-
Mörkgrå skifferplatta	Oregelbunden	Sträv	20-40x20-50
Ljusgrå smågatsten 1	Kvadratisk	Skrovlig	8-11x8-11
Ljusgrå smågatsten 2	Kvadratisk	Len	8-11x8-11
Ljusrödgrå smågatsten	Kvadratisk	Skrovlig	8-11x8-11
Ljusgrå stenhäll	Rektangulär	Sträv	20-50
Ljusgrå stenkantstöd	Rektangulär	Skrovlig	6x40
Grånad träbrygga	Plankor	Len	10x300

⁴ My Lekberg Hellström, landskapsarkitekt på 02Landskap. Projektör för Kaninlandet på Liseberg. Intervjuades över telefon [2016-05-10]

En trappa upp i Kaninlandet förändras och förvrids perspektiven vilket gör att hela miljön upplevs sned. Detta tyder på att Lekberg Hellström lyckats med att skapa rum som ska upplevas ur ögonhöjd precis som Gehl förespråkar.



Material	Färg	Form	Textur	Mönster	Variation	Helhet med temat
Grå betongmarksten						
Ljusgrå betongmarksten						
Ljusbetong gul betongmarksten						
Ljusbetong röd betongmarksten						
Röd betongmarksten						
Ljusbetong gröna gummiastfalt						
Mörkbetong gröna gummiastfalt						
Mörkbetong grå skifferplatta						
Ljusbetong grå smågatsten 1						
Ljusbetong grå smågatsten 2						
Ljusbetong rödgrå smågatsten						
Ljusbetong grå stenhäll						
Ljusbetong grå stenkantstöd						
Grånad träbrygga						

Bedömning

Lekfullheten, färgerna och den böljande formen präglar Kaninlandet på Liseberg. Lekberg Hellström berättade under telefonintervju att valet av markmaterial är noggrant planerat. Det ska vara tillgängligt, ta hand om dagvatten och tåla påfrestningarna som finns i parken. Den mänskliga skalan gör att markmaterialet enbart upplevs på *nära håll* och *i närbild*. Det gör att små förändringar i markmaterialen, som ytan i smågatstenen vid entréer och utgångar (figur 14), märks.

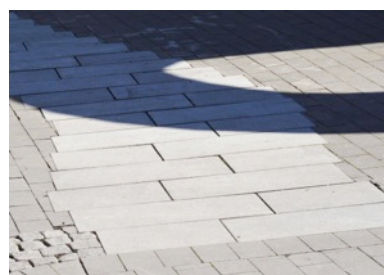
På Kaninlandet är variation en stor del av upplevelsen och att även markmaterialet varierar sig bidrar till karaktären. Mittenstråket består av gråa betongplattor i halvt förband. I ytterkanterna av gångarna mot attraktioner och planteringar är det smågatsten i böljande former som ger ett livfullt och lekfullt intryck.

Entréer markeras med figurer eller ledande mattor i markmaterialet, som syns i figur 16. Skifferplattor och träbryggan har en hårdare, kantigare karaktär än resterande material. Skifferplattornas mörka, kantiga oregelbundna form är inte som de böljande färgglada formerna som är karaktäristiskt för kaninlandet. Träbryggan är det enda markmaterialet som inte är sten eller betong vilket gör att träddeckat hamnar i en egen kategori. Träddeckat är placerat vid vattnet

vilket gör det befogat med trä samtidigt som det är lite avsidet från åkatraktionerna i Kaninlandet vilket bidrar till att det är en annan karaktär där.

Kaninlandets markmaterial och dess egenskaper är både funktionella för ändamålet, att leda besökaren mellan attraktioner, och bidrar till variationen, lekfullheten, färgerna och formerna som skapar platsens karaktär.

Utifrån tabell 2 går det att se att de undersökta markmaterialens egenskaper både kan förstärka och försämma Kaninlandets färgglada, lekfulla karaktär vilket innebär att alla egenskaper som undersökts är viktiga vid val av markmaterial för att det ska förstärka karaktären.



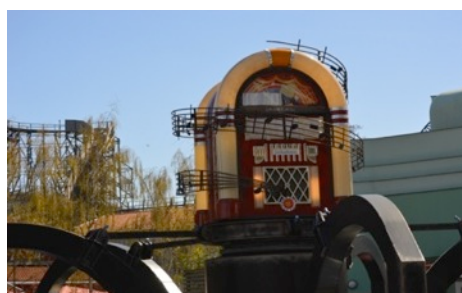
Figur 16. En matta av stenhällar leder över ett betongstenstäck för att leda besökare mot ingången.

Foto: Oskar Persson 1 maj 2016

Jukeboxs karaktär

Jukebox har ett 1950-tals tema (Liseberg u.å. f) som märks genom tidstypiska färger som mintgrönt (Eiseman & Recker, 2011) fasad på huset som styr attraktionen och intilliggande arkadspel (bilspel, flipperspel och airhockey) och chokladhjul. Dessutom är själva attraktionen utformad som en jukebox med raggarbilar utplacerade på armar, två typiska element från 50-

talet. Karaktären påminner om en bensinstation med ett stort fokus på bilen. Det är kallt, snabbt och storskaligt. Det finns inte speciellt mycket växter i attraktionsområdet eller någon variation av markmaterialen. Mellan byggnaderna vid Jukebox är det en stor asfalterad yta som främst upplevs på långt håll eftersom den är



Figur 17. Jukebox i form av en jukebox på Liseberg. Utsmäckningen av själva attraktionen samt den mintgröna baggrunden till höger skapar 50-tals karaktären.

Foto: Oskar Persson 1 maj 2016

så storskalig. Asfalten sträcker sig utanför attraktionsområdet åt tre håll, attraktionen blockerar det fjärde, alltså är asfalten inget unikt för Jukebox. Närmast attraktionen, cirka 2 meter, är det mörka och röda betongstenar som är standardmaterial för Lisebergs gångvägar. Asfalten och betongstenarna tyder på att Liseberg inte valt materialen främst för att skapa karaktären av 50- och 60-tal utan för att det är standard på Liseberg.

Tabell 3 listar de inventerade materialen i Jukebox.

Material och färg	Form	Textur	Mått i cm
Ljusgrå asfalt	Platsgjuten	Skrovlig	-
Grå betongmarksten	Rektangulär	Len	6x12
Ljusröd betongmarksten	Rektangulär	Len	6x12
Grå smal betongmarksten	Rektangulär	Len	3x12

Tabell 4 visar bedömningen av Jukebox

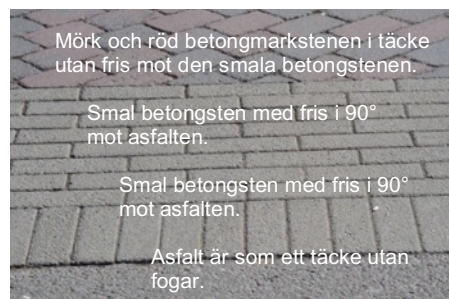
Material	Färg	Form	Textur	Mönster	Variation	Helhet med temat
Asfalt						
Mörk betongmarksten						
Röd betongmarksten						
Smal betongmarksten						

Bedömning

Jukebox har nästan ingenting i markmaterialet som förstärker det uttalade 50-tals temat. Asfaltens gråa färg och sträva yta går att associera till 50-talets positiva syn på bilism. Att asfalten är grå, vilket gammal klassisk asfalt ofta är, gör att det upplevs som trovärdigt att asfalten kommer från 50-talet. Plattläggningen med ett enkelt förband bidrar också till 50-talstemat eftersom det är enkelt. Användningen av smal betongmarksten går inte att placera in i en tidstypisk epok och bidrar inte till karaktären på platsen. Formen på asfalten eller stenläggningarna påverkar inte helheten. Både asfalten och betongmarkstenen är täcken som sprider ut sig, asfalten utanför attraktionsområdet. Men förutom friser i ytterkant av materialen saknar de andra element, det finns inga stråk eller figurer som gör mönstret mer intressant. Variationen av material och variationen inom materialen påverkar därför inte heller tematiseringen av miljön.



Figur 18. De mörka och röda betongstenarna breder ut sig i ett täcke med en fris i ytterkant. Markmaterialet varken förstärker eller bidrar till att förstärka karaktären i den tematiserade miljön. Foto: Oskar Persson 1 maj 2016



Figur 19. De fyra markmaterialen asfalt, mörk- och röd betongmarksten och smal betongmarksten bidrar inte till den tematiserade miljön. Snarare upplevs materialet ditplacerat i efterhand. Foto: Oskar Persson 1 maj 2016

Kållerados karaktär

Kållerado är en forsfärd i en natur som ska påminna om nordisk vildmark (Liseberg, u.å. g). I skuggan av träbergochdalbanan Balder slingrar sig Kållerados fors fram i skog (figur 20). Marken är täckt av ett täcke av röd asfalt med grov barlast, uppsprucken av figurer av smågatsten och skifferplattor, som syns i figur 18. Avstånden i Kållerado är små vilket gör skalan liten och upplevelsen av tematiseringen och markmaterialet sker på *nära håll* och i *närbild*. Ytstrukturen i materialen gör att materialen lämpar sig för denna skala, som syns i figur 21. Trots Lisebergs uttalade tema om nordisk vildmark associeras karaktären i attraktionsområdet snarare till skogsindustri under tidigt 1900-tal. Detaljer som grova staket (figur 22), kuggjul på väggarna (figur 23) och arkitekturen och valen av arkadspel i miljön (figur 24) ger en grov och primitiv karaktär till platsen. Spel som skjutbana och att mata hästar med morötter förstärker den lantliga, primitiva karaktären. Köplatsen löper fram och tillbaka över samma röda asfalt med figurer av kullersten och skifferplattor, avgränsad av ett liknande grovt staket. Skogen, det grova användandet av trä och de naturnära färgerna på markmaterialen ger en karaktär av vildmark och skogsindustri.



Figur 20. Kållerado slingrar sig fram i en fors genom vildväxande skog.
Foto: Oskar Persson 1 maj 2016.



Figur 21. Gångväg längsmed forsfärden. Det syns detaljer av det grova trämaterial som förstärker karaktären av skogsbruk.
Foto: Oskar Persson 1 maj 2016.

Figur 22. Grovt staket i trä förstärks på av en rad av smågatsten på marken. Det grova trämaterial skapar den primitiva, grova karaktär som upplevs på Kållerado. Foto: Oskar Persson 1 maj 2016.



Figur 23. Detaljer som grova kuggjul bidrar till karaktären av skogsbruk, snarare än nordisk vildmark. Foto: Oskar Persson 1 maj 2016.



Tabell 5 visar den inventerade materialen i Kållerado.

Material och färg	Form	Textur	Mått i cm
Grå asfalt	Platsgjuten	Skrovlig.	Platsgjuten
Grå smågatsten	Kvadratisk	Skrovlig	8-11x8-11
Grå stenplatta	Oregelbunden	Sträv	8-20x6-40

Tabell 6 visar bedömningen av Kållerado.

Material	Färg	Form	Textur	Mönster	Variation	Helhet med temat
Grå asfalt						
Grå smågatsten						
Grå stenplatta						

Bedömning

Kållerado har tre material, som på olika sätt bidrar till den tematiserade miljön. Det är skillnad på det uttalade temat, som är nordisk vildmark och det upplevda, som är skogsbruk, vilket gör markmaterialen lite missvisande. Att asfalten inte är helt slät och grå utan innehåller grov röd barlast påminner om en stig. Färgen på smågatstenen och stenplattorna påverkar inte helhetskaraktären, däremot får figurerna i asfaltstäcket gångvägen att bli mindre strikt och karaktären påminner om en stig. Smågatstenens kvadratiske form motverkar karaktären, den är för industriell för vildmarksmiljön. Trots detta bidrar smågatstenen i kombination med skifferplattorna och tillsammans med asfalten karaktären av vildmark. Detta upplevs i figur 25 där gränsen till Kållerados attraktionsområde syns. På bilden syns också hur likt grusytan vid trädet är och den röda asfalten. Detta tyder på att asfalten används för att påminna om en skogsväg i grus. Betongstenarna kontra kombinationen av smågatsten, skifferplattor och färgad asfalt ger helt olika karaktärer även utan omgivande arkitektur.

Mechanicas karaktär

Mechanica ska enligt Liseberg föreställa en medeltida maskin i en medeltida miljö (Liseberg, 2015). Tematiseringen visar sig bland annat genom träskjul som omringar köplatsen. Entrén till attraktionen går genom en utsmyckt träbyggnad. Intill ligger ett stenhus som döljer köplatsen från gångvägen utanför. Vid köplatsen finns dekoration som skapar den medeltida, experimentella karaktären som eftersträvas. Exempelvis finns där träkugghjul på hus som ska se ut att vara byggda på medeltiden, se figur 27 och 28. Markmaterialet används flitigt för att skapa karaktären av ålder. Det är mycket smågatsten och kullersten som är vanligt att associera till historiska



Figur 24. Arkitekturen där olika arkadspel ryms är grovt timrad och har en primitiv karaktär som ger intrycket av skogsbruk.

Foto: Oskar Persson 1 maj 2016



Figur 25. Övergången från Kållerados attraktionsområde till omgivande område. Markmaterialet tar slut med en fris och en karaktär av torgyta tar vid. Foto: Oskar Persson 1 maj 2016



Figur 26. Mechanica är enligt Liseberg en stor medeltida maskin. Foto: Oskar Persson 1 maj 2016



Figur 27. Kugghjul gör att tematiseringen får en karaktär av experiment samtidigt som det upplevs gammalt. Foto: Oskar Persson 1 maj 2016

platser som kyrkor och medeltida städer. Omgivandet av byggnader och skalan gör att platsen upplevs som hemlig, intim och gammal vilket är vad Liseberg ville uppnå.



Figur 28. Huset har mycket detaljer för att ge karaktären av ett medeltida hus. Liknande hus ramar in hela attraktionsområdet och ger den medeltida karaktären som Liseberg strävar efter.
Foto: Oskar Persson 1 maj 2016.

Tabell 7 visar inventerade material i Mechanica.

Material och färg	Form	Textur	Mått i cm
Mörkgrå betongmarksten	Rektangulär	Sträv	6x12
Gulgrå kullersten	Rundad	Slät	4-12x16-22
Ljusgrå smågatsten	Kvadratisk	Skrovlig	8-11x8-11
Mörkgrå smågatsten	Kvadratisk	Skrovlig	8-11x8-11
Brungrå stenplatta	Kvadratisk	Sträv	25x25
Grå storgatsten	Rektangulär	Skrovlig	8-11x16-22
Grånat trä	Plankor	Len	-

Tabell 8 visar bedömningen av Mechanica

Benämning	Färg	Form	Textur	Mönster	Variation	Helhet med temat
Betongmarksten						
Kullersten						
Smågatsten ljus						
Smågatsten mörk						
Stenplatta						
Storgatsten						
Trappa						

Bedömning

Markmaterialet vid Mechanica är en stor del av föremålen som skapar den medeltida, experimentella karaktären. Genom den lilla skalan i rummen upplevs markmaterialen på *nära håll* och i *närbild*. De olika materialen har olika textur, former och mönster vilket gör markläggningen levande, se figur 29. Som syns i figur 30 bildar ett täcke av smågatsten och figurer av större stenplattor en grund i markläggningen på platsen bilden visar. På andra ställen är det betongmarksten som bildar täcket

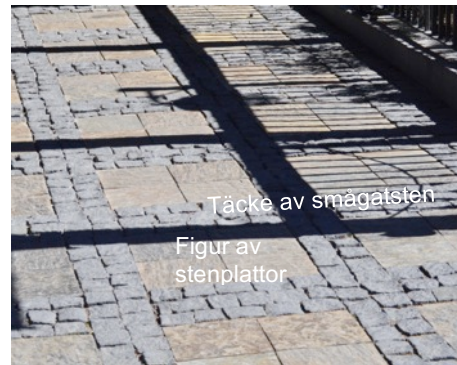


Figur 29. Storgatsten, smågatsten och kullersten tillsammans ger en mängd intryck även på en liten yta. Att stenarna har olika färg, textur och form ger ett levande och spännande intryck.
Foto: Oskar Persson 1 maj 2016.

och det bryts av av figurer av stenfragment för att skapa liv och spänning i gestaltningen (figur 32). Variationen av markmaterial, både där besökare ska gå och vid sidan av, bidrar till den intima, småskaliga karaktären vid Mechanica. Kullersten används mellan fällorna i köplatsen, som syns i figur 31. Detta är både praktiskt ur framkomlighetsaspekten och användandet av kullersten ger den medeltida karaktären som eftersträvas. Mönstren och variationen bidrar till den intima, karaktären som Liseberg önskar, även om de enskilda stenarna inte alltid gör det.



Figur 31. Kullersten som figur på en yta där besökaren inte ska gå. I köfällan är det betongsten som täcke. Foto: Oskar Persson 1 maj 2016.



Figur 30. Smågatsten bildar ett täcke och stenplattor figurer. Färgen, formen och mönstret skapar den medeltida, experimentella, karaktären som eftersträvas. Foto: Oskar Persson 1 maj 2016.



Figur 32. Täcke av betongmarksten med en fris på båda sidor bryts av av smågatsten och storgatsten vilket ger ett slitnare, äldre intryck. Foto: Oskar Persson 1 maj 2016.

Diskussion

Syftet med det här arbetet var att undersöka och analysera hur markmaterial används för att förstärka karaktärer på tematiserade platser. Olika markmaterial har olika egenskaper. Beroende på vilket material som används i vilket sammanhang uppnås olika effekter. Med Bergsjös teorier kring plattläggning går det att se hur Liseberg använder ett täcke som grund i samtliga undersökta platser. Detta binder ihop gestaltningen och leder besökaren. Täckets kompletteras av figurer som skapar liv i plattläggningen. Det är främst figurerna som skapar karaktär. I Mechanicas köområde är det figurer av stenplattor, kullersten och smågatsten som ger den historiska karaktären som eftersträvas. Det är samma figurer som gör att det upplevs lite hemligt och experimentellt. I Kaninlandet förstärker figurerna av smågatsten i ytterkant av gångvägarna de böljande, lekfulla formerna. Figur 33 visar hur figurer av färgad betongsten ger liv och fångar upp det färgglada i husen även



Figur 33. Det gråa täcket av betongsten bryts av av röda och gula cirklar av betongsten som fångar upp de livliga färger som syns på soptunnan uppe till vänster. Foto: Oskar Persson 1 maj 2016.

i marken. I Kållerados attraktionsområde är det täcket av röd asfalt i kombination av figurerna av smågatsten och skifferplattor som gör att vägen påminner om en skogsväg. Till skillnad från de tre platserna har inte Jukebox några figurer i täcket av asfalt eller i täcket av betongsten. Hade tidstypiska mönster som svartvitruktigt lagt in i marken hade karaktären av 50- och 60-tal kanske framgått ännu tydligare.

Markmaterial har både en funktionell och estetisk betydelse och figurer, mattor och stråk används för båda delar medan täcket oftast är funktionellt. De flesta övergångar sker med friser i olika utformning. Att markmaterialen möts med en fris stärker inte bara markbeläggningens struktur (Bergsjö, 2008) utan bidrar med till det estetiska och till karaktären. Friser av storgatsten vid Mechanicas köplats förstärker den historiska karaktären.

Kaninlandet, Jukebox, Kållerado och Mechanica är artificiella miljöer med vitt skilda tematiseringar. Detta ger en bred spännvidd på vilka markmaterial som används och hur de påverkar den tematiserade miljön. Genom att inventera och analysera markmaterial och dess egenskaper utifrån Gehl teorier om mänsklig skala (Gehl, 2010 s. 33) och Bergsjös beskrivning av olika plattläggningsprinciper (Bergsjö, 2008 s. 75) går det att dra slutsatser om markmaterialets inverkan på tematiserade miljöer. Färgad markbeläggning kan både stärka och förstöra en karaktär. Asfalten vid Jukebox påminner om gammal klassisk asfalt och förstärker därmed den bilfixerade karaktären. De mörka och röda betongplattorna däremot är Lisebergs generella markbeläggning och ger därför inget speciellt intryck i miljön. Formen på plattorna spelar ingen större roll, däremot plattornas storlek. Större plattor på Liseberg lämpar sig bäst som mattor eller stråk, inte som täcken eller figurer då skalan Gehl skriver om blir för stor (Gehl, 2010 s. 33). Yttexturen och materialets barlast har större betydelse ju mindre skalan blir. Köplatser är gjorda för att besökaren ska röra sig långsamt framåt och då är det viktigare med en större variation i det trånga utrymmet. Detta utnyttjas främst i Mechanica där nästan alla stenar är olika. Täcket täcker gångytan och sedan finns det mycket detaljer i friser och figurer att fästa uppmärksamheten på.

De enskilda plattornas betydelse är inte lika relevanta som hur plattornas läggs ihop till mönster och helheter. Övergångarna mellan material och variationen av funktion och estetik behöver kombineras ihop med ett grundläggande mönster för att karaktären ska träda fram genom markläggningen. Vid Jukebox sakas detaljerna som lyfter fram karaktären medan det vid Kaninlandet, Kållerado och Mechanica finns gott om detaljer. Jukebox saknar också en tydlig gräns för var attraktionsområdet börjar. Asfalten fortsätter åt alla håll och

betongstenarna är Lisebergs standardmaterial. På de andra platserna byts markmaterialet ut mot ett nytt vilket gör det tydligt var attraktionsområdet börjar, ex-empelis syns det i figur 34 var Mechanicas tematisering tar slut. Det tyder på att markmaterialet är valt för tematiseringen vid Kaninlandet, Kållerado och Mechanica medan det vid Jukebox var ett standardmaterial. Alltså förstärks inte Jukebox karaktärer genom markmaterialet som de andra miljöerna gör.



Figur 34. Betongstenen övergår i ljus smågatsten vilket utgör gränsen för attraktionsområdet. Den ljusa smågatstenen övergår i en matta av grå smågatsten med stenfigurer i.
Foto: Oskar Persson 1 maj 2016.

Ett konkret exempel på hur markmaterial förstärken en upplevelse finns i Kaninlandet. Som syns i figur 36 finns där en bro, denna bro är varken hög eller tydlig och går bara över ett litet dike, men genom att markmaterialet ändras från gråa betongstenar till smågatsten i ett bågmönster syns det att det är en bro bättre vilket visas i figur 35.



Figur 35. Smågatsten i bågmönster förstärker karaktären av en bro tillsammans med det kraftfulla stenräckat. Foto: Oskar Persson 1 maj 2016.



Figur 36. Illustrationen visar vattent med bron med smågatsten. Illustration 02 Landskap, 2013.

Metoddiskussion

Resultatet påverkas av de valda egenskaperna som bedömdes och analyserades. Färg, form, mönster, textur, variation och helhet med temat är sex egenskaper. Det finns andra, mer praktiska, egenskaper som inte bedömdes, som hållbarhet, kostnad och tillgänglighet och som har en stor inverkan på valet av material. Fokus i uppsatsen har legat på det estetiska och upplevelsen av materialet. Detta gör det svårt att dra säkra slutsatser om materialens egenskaper eftersom inte alla aspekter har bedömts.

Bland de utvalda egenskaperna som presenterats i tabeller är det stort fokus på den enskilda stenen medan det är helheten som påverkar upplevelsen av den tematiserade miljön. Som Bergsjö skriver upplevs markmaterial på långt håll som en gemensam massa snarare än individuella stenar (Bergsjö, 2008 s. 75) vilket borde tyda på att en kombination av att undersöka helhet, mönster och enskild sten bör ge bästa resultat.

Småskaligt planerande

Att undersöka en artificiell miljö kan tyckas vara snävt för en landskapsarkitekt men det finns mycket att lära av hur olika karaktärer skapas eller förstärks som kan tillämpas även utanför nöjesparken. Projektörer på Liseberg jobbar medvetet med den mänskliga skala Gehl förespråkar. Lekberg Hellström berättade att det var en del av tanken vid gestaltningen av Kaninlandet att få den intima karaktären⁵ Gehl vill se i en stad. Kantzonerna har sittplatser med skydd i ryggen, fasaderna är levande med in och Husen är indragna från gågatan och kantzonerna har gott om sittplatser precis som Gehl förespråkar (Gehl, 2010 s. 50-76). Samma rumslighet upplevs vid Kållerado och Mechanica. Markmaterial med samma egenskap men olika färger ger liv och spänning i platser. Entréer markeras



Figur 37. En trappa upp upplevs dörrar, fönster och skyltar lite avigt och skevt vilket tyder på att det är ritat för att upplevas ur ögonhöjd precis som Gehl förespråkar. Foto: Oskar Persson 1 maj 2016.

⁵ My Lekberg Hellström, landskapsarkitekt på 02Landskap. Projektör för Kaninlandet på Liseberg. Intervjuades över telefon [2016-05-10]

med en ny färg eller görs tillgängliga med en slätare smågatsten utan att förstöra helheten. Som Bergsjö skriver (Bergsjö, 2008, s. 76) smälter färger samman på långt håll och det är först på nära håll eller i närbild de mindre skillnaderna framgår. Detta utnyttjas på Liseberg. Arbetet med den mänskliga skalan går att tillämpa på andra platser också, liksom noggrannheten vid planeringsarbetet och utförandet av markläggningen.

Markmaterialets betydelse

Markmaterial är relativt billigt att ändra på och får en stor effekt vid ombyggnation (Bergsjö, 2008 s. 75). Hur det går att förstärka karaktärer med hjälp av markmaterial ökar förståelsen för markmaterialets betydelse för en plats. Alla egenskaperna i markmaterialet måste inte stämma in helt i karaktären som eftersträvas så länge helheten och övergångarna mellan materialen stärker karaktären.

Huruvida markmaterialet förstärker en önskad karaktär eller skapar en karaktär har under hela arbetet varit svårt att skilja på. I Kaninlandet är det de olika materialen, färgerna, formerna och övergångarna som bidrar till att skapa den glada, stämningsfyllda karaktären som finns där. Vid Jukebox å andra sidan är det troligtvis inte många som tänker på asfalten vid attraktionen. Det innebär inte att markmaterialet inte bidrar till tematiseringen. Frågan är hur det blir när det inte finns något annat som skapar karaktär. Till exempel Superkilen i Köpenhamn har ett intressant och starkt formspråk i marken. Markmaterialet skapar platsens karaktär. I denna uppsats låg fokus på att förstärka, inte skapa karaktär med markmaterialet. Skillnaden är om tematiseringen förstärks och återspeglas i markmaterialet eller om markmaterialet i sig själv har en stark karaktär. Superkilen visar att det går att skapa karaktär med markmaterial men i denna uppsats undersöktes förstärkandet genom markmaterial. Det är någonting som går att undersöka vidare. Vad är det som skapar en karaktär och vad förstärker bara en befintlig karaktär?

En annan fundering som uppstått under arbetets gång och som vore intressant att undersöka vidare är riskerna med tematiserade miljöer. Exempelvis är Mechanica uttalat inspirerad av medeltiden och besökare ska fås att tro att de besöker en medeltida uppfinnare. Frågan blir om alla material som används vid Mechanica verkligen användes under medeltiden eller om tematiseringen är en tolkning av och modernisering av en medeltida miljö. Kan det i så fall ge en falsk bild av hur ett historiskt hus ser ut?

En tredje fråga jag fått av mitt arbete är hur det går att styra människor över ytor och om det går att utnyttja, exempelvis för att locka människor in i en galleria eller till ett museum.

Vidare undersökningar

- » Vad förstärker en befintlig karaktär och vad skapar en unik karaktär?
- » Finns det en risk för historieförfälskning vid tematiserade miljöer och hur går den i så fall att undvika?
- » Går det att genom markläggningen utanför ett besöksmål öka antalet besökare dit och i så fall hur?

Referenser

- Bergsjö, A. (2008). Gestalta med markbetong. I: Hårde, U. *Stadens golv: Gestaltning med marksten och plattor av betong*. Stockholm: svensk byggtjänst
- Eiseman, L. & Recker, K. (2011). *Pantone The 20th Century in Color* San Francisco: Chronicle books
- Fagerström, E. (2004) Fartfyllda nöjen. *Populär Historia*, vol. 6/2004 Tillgänglig: <http://www.popularhistoria.se/artiklar/fartfyllda-nojen/> [2016-04-22]
- Frostman, P. (1995) Från stigar till asfalterade motorvägar, perioder och episoder Nynäshamn: Nynäs AB
- Gabert, K. (2012) *EPDM-gummigranulat: som material, egenskaper och möjligheter*. Kandidatexamen, LTJ-fakulteten. Alnarp: Sveriges lantbruksuniversitet, Tillgänglig: http://stud.epsilon.slu.se/4168/1/gabert_k_120502_2.pdf [2016-05-25]
- Gatu- och samhällsmiljönämnden (2013) *Uppsalas stadsmiljö: Riktlinjer för Uppsalas stadsmiljö*. Uppsala: Uppsala kommun. Tillgänglig: <https://www.uppsala.se/contentassets/31fa6d53d5b14386a893f679e59515cb/uppsala-stadsmiljo-riktlinjer-20140303.pdf> [2016-05-16]
- Gehl, J. (2010) *Cities for people* Washington: Island press
- Isitt, M. (2013). Lär av Göteborg. *Göteborgsposten*, 14 augusti. Tillgänglig: <http://www.gp.se/nöje/mark-isitt-lär-av-liseberg-1.573214> [2016-06-01]
- Liseberg, (u.å. a). *Kaninlandet*. Tillgänglig: <http://liseberg.se/sv/hem/Nojesparken/Kaninlandet/> [2016-05-31]
- Liseberg, (u.å. b). *Nöjesparken*. Tillgänglig: <http://liseberg.se/sv/hem/Nojesparken/> [2016-05-08]
- Liseberg, (u.å. c). *Lisebergs trädgårdshistoria: Från tobak till trädgårdsdagar*. Tillgänglig: <http://liseberg.se/sv/hem/Nojesparken/Tradgard-och-kultur/Lisebergs-tradgardshistoria-/> [2016-05-31]
- Liseberg, (u.å. d). *Stora scenen*. Tillgänglig: <http://liseberg.se/sv/hem/Scen--show/Stora-Scenen/> [2016-05-31]
- Liseberg, (u.å. e). *Berättelsen om Kaninlandet*. Tillgänglig: <http://liseberg.se/sv/hem/Nojesparken/Kaninlandet/Berattelsen-om-Kaninlandet/> [2016-05-16]
- Liseberg (u.å. f) *JukeBox*. Tillgänglig: <http://liseberg.se/sv/hem/Nojesparken/Attraktioner/JukeBox/> [2016-05-10]
- Liseberg, (u.å. g) *Kållerado*. Tillgänglig: <http://liseberg.se/sv/hem/Nojesparken/Attraktioner/Kallerado/> [2016-05-10]
- Liseberg, (2015) *The making of Mechanica Del I Liseberg*. [Video] Tillgänglig: https://www.youtube.com/watch?v=QTODCPRIrGE&index=5&list=PLW7WJKWqZor7p-vJBQ76quWazDSCDSYM_ [2016-05-31]
- Levine, A. (2015) *What is a Flat Ride at an Amusement Park?* Tillgänglig: <http://themeparks.about.com/od/parkridesandattractions/g/What-Is-A-Flat-Ride-At-An-Amusement-Park.htm> [2016-07-03]

- Malmö stadsbyggnadskontor (1993). *Stadens golv* Malmö. Tillgänglig:
http://malmo.se/download/18.7de6400c149d2490efbfcd/1416578190622/Stadens+golv_web.pdf [2016-05-10]
- Signori, J. (u.å.) *Jérôme Signori berättar om äventyrsbadet Lost City i Gustavsvik, Örebro*. Tillgänglig: <http://signoristudios.com/thematization> [2016-05-31]
- St. Eriks betong (u.å.) *Plattor* Tillgänglig:
<http://steriks.se/produktsortiment/markbelaggningsplattor/> [2016-06-30]
- Trafikverket, (2015) *Asfaltbeläggningar och halvvarm massa*. Tillgänglig:
<http://www.trafikverket.se/resa-och-trafik/underhall-av-vag-och-jarnvag/Saskoter-vi-vagar/Underhall-av-belagda-vagar/Belaggningsplaner/Asfaltbelaggningsplaner-av-halvvarm-massa/> [2016-05-16]
- Visitstockholm, (u.å.) *Gamla stan*. Tillgänglig:
<http://www.visitstockholm.com/sv/Se--gora/Sevardheter/gamla-stan/> [2016-05-19]
- Wikipedia, (2016) a *Nöjespark* Tillgänglig:
<https://sv.wikipedia.org/wiki/Nöjespark> [2016-07-03]
- Wikipedia, (2016) b *Jukebox (Åkattraktion)*. Tillgänglig:
[https://sv.wikipedia.org/wiki/Jukebox_\(åkattraktion\)](https://sv.wikipedia.org/wiki/Jukebox_(åkattraktion)) [2016-05-10]
- Wilhelm, T. (u.å.). *Markbeläggning på lekplatser*
<http://www.rbu.se/markbelaggningsplaner/lekplatser> [2016-05-25]
- 02Landskap (2013) *Liseberg*. Tillgänglig: <http://02landskap.se/liseberg-nya-barnområdet-goteborg/#> [2016-06-02]